



LED Lighted Ladder Toss



Please keep this instruction manual for future reference

**If you have any problems with your new product,
please contact Triumph Sports USA at 1-866-815-4173,
or e-mail us at csr@triumphsportsusa.com
for any technical support or warranty issues.**

Limited 90-Day Triumph Sports USA, Inc. Warranty

All Triumph Sports USA, Inc. (TSU) games have a limited 90-day from date of purchase warranty. This warrants the retail purchaser for any TSU game purchased to be free from any defect in materials and construction for 90 days from the date of purchase. The only exceptions to the warranty include main frames, tabletops, playing surfaces, batteries or tools. Damaged main frames, tabletops, playing surfaces need to be returned to the store as we are unable to replace these parts. Normal play wear and usage is not covered under the warranty, nor is wear or damage due to improper use of the TSU game. This will void any and all TSU warranties.

A PURCHASE RECEIPT (or other proof of purchase date) will be required before any warranty service is initiated. All requests for warranty service can be submitted by email, in writing or by contacting our Customer Service Department at: 1-866-815-4173 or email us at csr@triumphsportsusa.com.

IMPORTANT NOTICE! Please contact us before returning the product to the store.

Warnings



WARNING: Choking Hazard—This item contains small balls and/or small parts. Not for children under 3 years of age.

Be sure to check out all the exciting games  **has to offer.**

Visit our web site at:

www.triumphsportsusa.com



BILLIARDS



DARTS



GAME TABLES



CASINO



OUTDOOR GAMES



DARTBOARDS

Triumph Sports USA
11327 W Lincoln Ave.
West Allis, WI 53227

www.triumphsportsusa.com

©2014 Triumph Sports USA. All Rights Reserved.

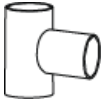
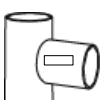
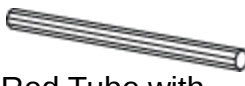
Glow Stick Instructions:

To activate a glow stick, bend along the entire length of the stick and shake. It may take a few minutes to glow completely.

HANDLE WITH CARE: Handle the glow sticks carefully to avoid accidental activation. Keep glow sticks in the package and store in a cool, dry place until ready to use. Remove gently from the package before use.

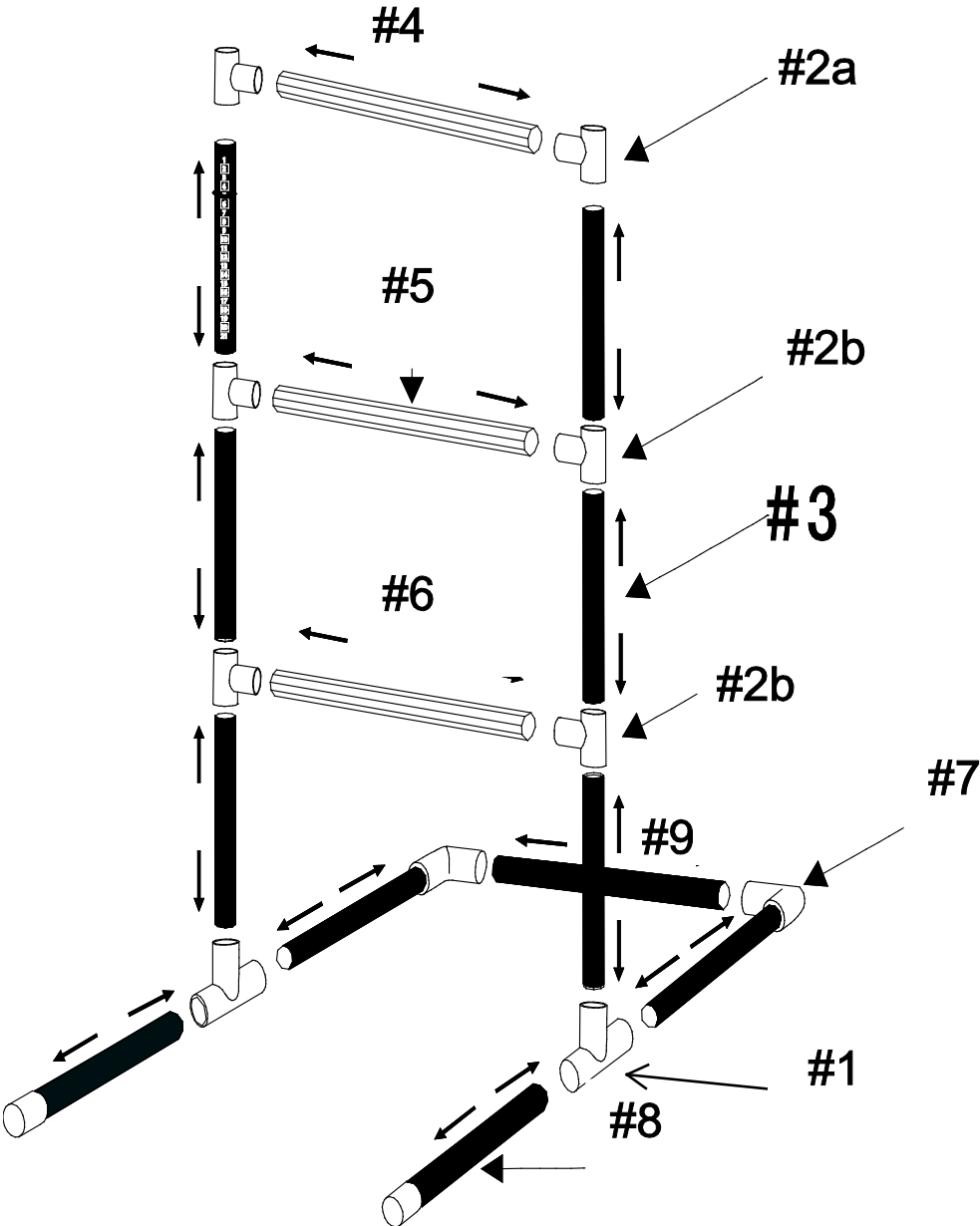
CAUTION: Do not puncture or cut glow sticks. Ingredients are non-toxic and non-flammable, but may permanently stain fabrics or furniture. Contact with skin or eyes may cause temporary discomfort. In case of skin or eye contact, rinse thoroughly with water. Do not drink or ingest glow sticks or their contents. Do not bend glow sticks after activation. Do not leave glow sticks in direct sunlight or expose to high temperatures. Contains small parts; not suitable for children under 3 years of age. Dispose of glow sticks properly after use.

Parts List

1  T-Joint 4 pcs	2  2a T-Joint 4 pcs 2b T-Joint 8 pcs (includes 3 batteries of each)	3  Black Tube 10 pcs	4  Green Tube with LED Light 2 pcs
5  Blue Tube with LED Light 2 pcs	6  Red Tube with LED Light 2 pcs	7  Base Tube with Corner Joint 4pcs	8  Base Tube (Side) 4pcs
9  Base Tube (Back) 2pcs	10  Blue Bola 3 pcs	11  Red Bola 3 pcs	12  Carry Bag 1 pc
13  Tube with scorer 2 pcs	14  Mini Glow Sticks 3Red, 3 Blue		

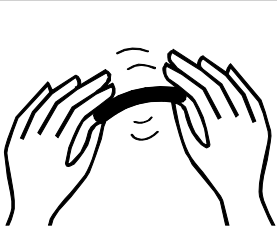
Assembly Instructions

Step1 LED Ladder

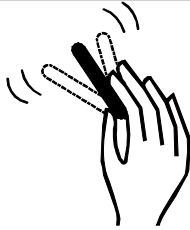


Assembly Instructions

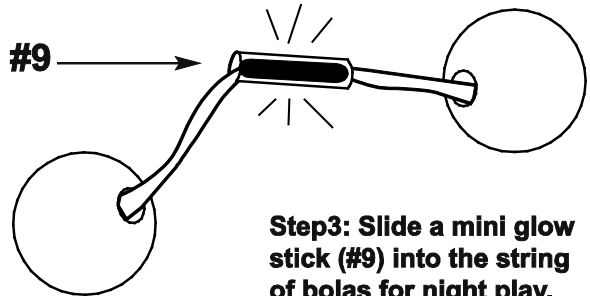
Step2 Glow Bolas



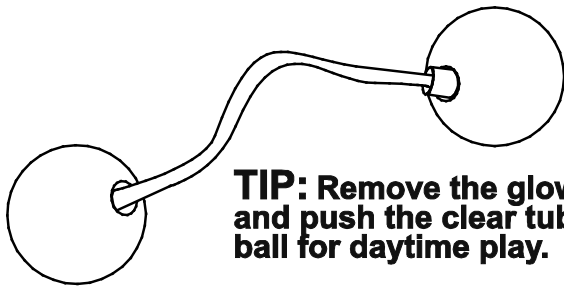
Step1: Bend the mini glow stick



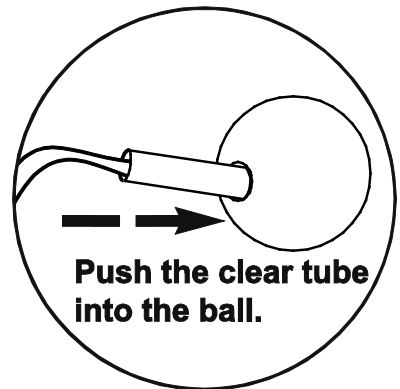
Step2: Shake the mini glow stick



Step3: Slide a mini glow stick (#9) into the string of bolas for night play.



TIP: Remove the glow stick and push the clear tube into the ball for daytime play.



Push the clear tube into the ball.

IMPORTANT: Bend along the entire length of the glow stick and shake before inserting it into the tube for glow effect. Glows 6-8 hours.

Game Rules

2 to 4 players, singles (2) or partners (4)

Preparation: Set platforms 15 feet apart.

Playing the Game:

The official playing distance is 15 feet between the ladders. Adjust the distance as needed for children.

Ladder toss is played by each player tossing 3 ropes to the desired ladders. The first player throws all 3 ropes at the desired ladders. When finished, the next player throws 3 ropes at the same ladders as the first player. The players' partners will then total up the scores and take turns throwing the ropes. The team with the highest score throws first.

Ropes can be thrown any way the player chooses as long as they are thrown individually. Players can bounce ropes off the ground. The game is over when a player reaches 21 points. In order to win, a player must be the only person to score exactly 21 points.

If any person scores over 21 points, his or her points for that round do not count. For example: a player with 18 points needs 3 points to get to 21 and win. If that player has 5 points hanging on the ladder after all players have thrown all ropes, the 5 points do not count and the player will enter the next round with 18 points, again needing 3 points to win.

In case of a tie, the players must play until one player scores 2 or more points more than all the other players. This 2-point rule only applies in overtime rounds. During regular play, any player can win as long as that player is the only one to score exactly 21 points, regardless of how many points the other players have.

Scoring:

Scoring is determined by the ropes that are still hanging from the steps after all teams have tossed all of their ropes. Players can knock off ropes during the course of the game, and knocking off other players' ropes is encouraged as good defensive play. Ropes that are knocked off during play should not be counted towards point totals. Only ropes that remain hanging after all ropes are tossed should be counted.

Points:

Points are determined by the steps that a player's rope wraps around. The top step is worth 3 points, the middle step is worth 2 points, and the bottom step is worth 1 point. Players can score an optional bonus point by hanging all 3 ropes from the same step or by hanging a rope on all 3 (1-2-3) steps in one round. The highest amount of points available per player per round is 10. This is accomplished by hanging all 3 ropes on the top (3 point) step.



Jeu de bolas avec éclairage DÉL



Veuillez conserver ce livret d'instructions pour consultation ultérieure

Au cas où ce produit se révélerait défectueux, contactez Triumph Sports USA au 1-866-815-4173, ou par courrier électronique au csr@triumphsportsusa.com pour demander une assistance technique ou une exécution de la garantie.

Garantie limitée de 90 jours de Triumph Sports USA, Inc.

Tous les jeux de la marque Triumph Sports USA, Inc. (TSU) sont couverts par une garantie limitée qui entre en vigueur à la date d'achat. Cela garantit l'acheteur d'un jeu contre tout défaut de matériau ou de construction pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Font exception à cette règle, les châssis, les plateaux de table, les surfaces de jeux, les piles ou les outils. Les châssis, plateaux de table ou surfaces de jeux endommagés doivent être retournés au magasin car nous ne pouvons pas remplacer ces pièces. Ni l'usure normale, ni les dommages ou l'usure consécutifs à une utilisation incorrecte du jeu TSU sont couverts par la garantie. Tout usage abusif annule la garantie TSU.

Un REÇU (ou une autre preuve d'achat) sera exigé avant toute exécution de la garantie. Vous pouvez demander l'exécution de la garantie par courrier électronique, par écrit ou en contactant le département Service à la clientèle au : 1-866-815-4173 ou en nous contactant par email à csr@triumphsportsusa.com.

AVIS IMPORTANT! Veuillez nous contacter avant de renvoyer le produit au magasin.

Avertissements



AVERTISSEMENT : Risque d'étouffement—Le produit contient de petites billes et de petites pièces. Recommandé pour les enfants de 3 ans et plus.

Ne manquez pas de jeter un œil à tous les jeux passionnants que propose Triumph Sports USA. Visitez notre site web à

www.triumphsportsusa.com



Billard



Fléchettes



Tables de jeux



Casino



Jeux
d'extérieur



Cibles de
fléchettes

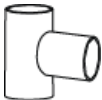
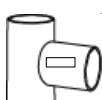
Instructions relatives aux bâtons lumineux :

Pour activer un bâton lumineux, pliez le bâton sur toute la longueur et agitez-le. Le bâton peut nécessiter quelques minutes pour s'illuminer complètement.

MANIPULER AVEC PRUDENCE : Faites preuve de prudence lors de la manipulation des bâtons lumineux pour éviter toute activation accidentelle. Gardez les bâtons lumineux dans l'emballage et stockez-les dans un endroit frais et sec jusqu'au moment de leur utilisation. Retirez-les doucement de l'emballage avant de les utiliser.

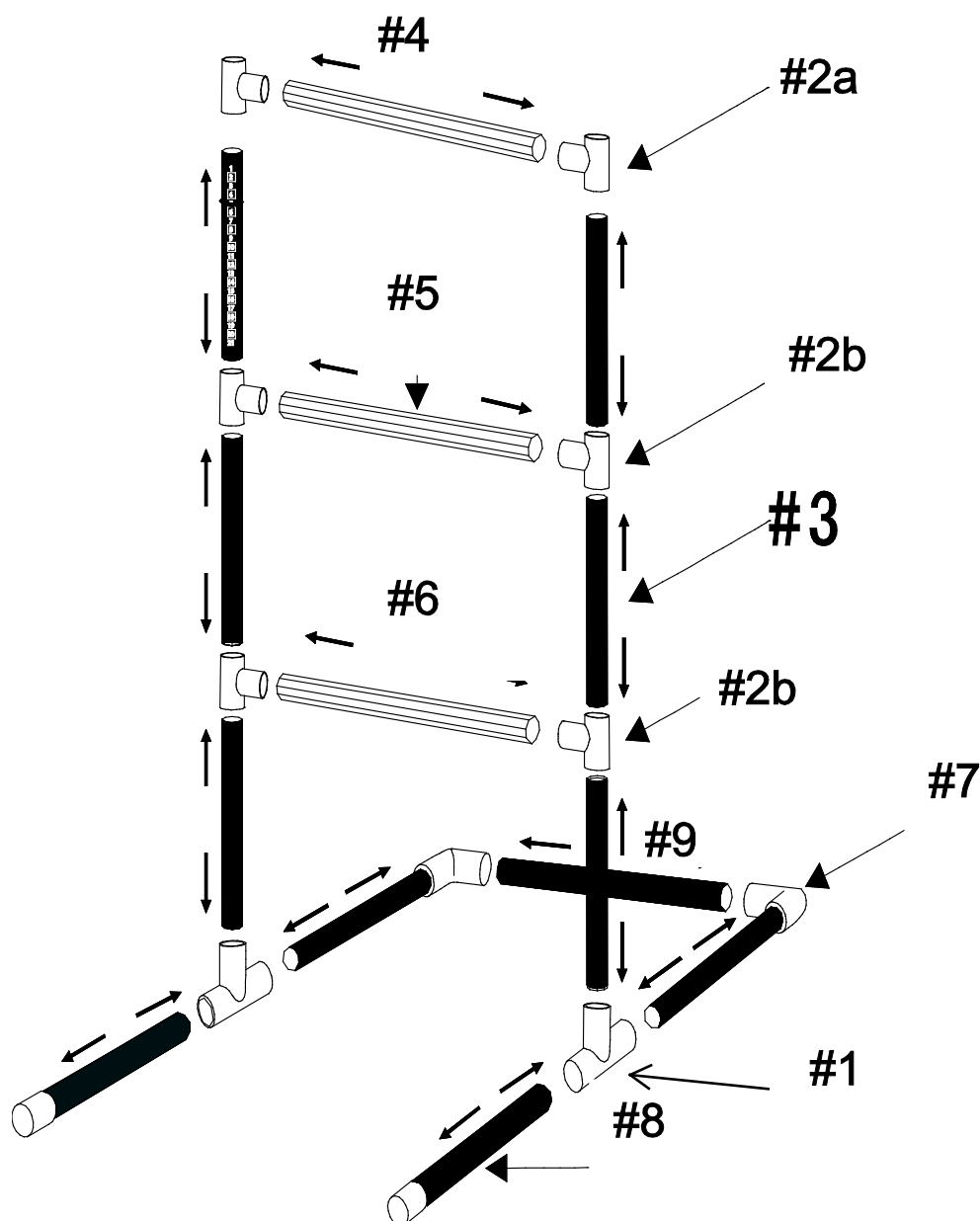
MISE EN GARDE : Ne pas percer ni couper les bâtons lumineux. Les ingrédients ne sont ni toxiques ni inflammables, mais ils peuvent tacher de façon définitive les tissus ou les meubles. Tout contact avec la peau ou les yeux peut causer une gêne temporaire. En cas de contact avec la peau ou les yeux, rincez-les abondamment à l'eau. Ne pas boire ni ingérer les bâtons lumineux ni leur contenu. Ne pliez pas les bâtons lumineux après leur activation. Ne laissez pas les bâtons lumineux exposés directement au soleil ou aux températures élevées. Contient de petites pièces; inapproprié pour les enfants de moins de 3 ans. Mettez au rebut correctement les bâtons lumineux après utilisation.

Liste des pièces

1  Joint en T 4 pcs	2  2a Joint en T 4 pcs 2b Joint en T 8 pcs (comprend trois batteries de chaque)	3  Tube noir 10 pcs	4  Tube vert avec éclairage DÉL 2 pcs
5  Tube bleu avec éclairage DÉL 2 pcs	6  Tube rouge avec éclairage DÉL 2 pcs	7  Tube de base avec joint d'angle 4pcs	8  Tube de base (latéral) 4pcs
9  Tube de base (arrière) 2pcs	10  Bola bleue 3 pcs	11  Bola rouge 3 pcs	12  Sac de transport 1 pc
13  Tube avec marqueuse 2 pcs	14  Mini-tubes lumineux 3 rouge, 3 bleue		

Instructions d'assemblage

Étape1 Assemblage de l'échelle DÉL



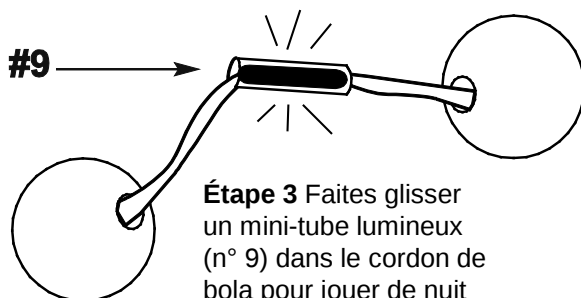
Étape 2 Bolas lumineuses



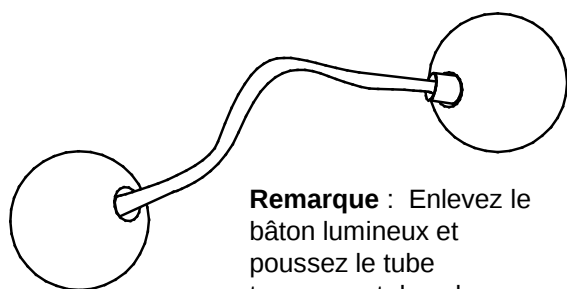
Étape 1 Pliez le mini-tube lumineux



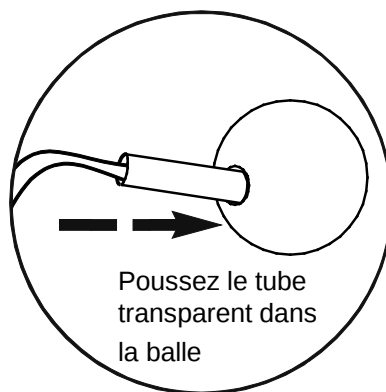
Étape 2 Agitez le mini-tube lumineux



Étape 3 Faites glisser un mini-tube lumineux (n° 9) dans le cordon de bola pour jouer de nuit



Remarque : Enlevez le bâton lumineux et poussez le tube transparent dans la balle pour jouer pendant la journée.



Poussez le tube transparent dans la balle

IMPORTANT : Pliez le bâton lumineux sur toute la longueur et agitez-le avant de l'insérer dans le tube pour obtenir l'effet lumineux. La luminescence des bâtons dure 6 à 8 heures.

Règles du jeu

2 à 4 joueurs, individuels (2) ou en équipes (4)

Préparation : Placer les échelles à une distance de 15 pieds l'une de l'autre.

Jouer :

La distance officielle est de 15 pieds entre les échelles. Ajuster la distance en fonction des besoins pour les enfants.

Le but du lancer à l'échelle est que chaque joueur enroule trois cordelettes sur l'échelle cible. Le premier joueur lance ses trois cordelettes sur l'échelle cible. Lorsqu'il a terminé, le joueur suivant lance 3 cordelettes sur la même échelle que le premier joueur. Les partenaires des joueurs additionnent alors les scores, puis lancent à leur tour les cordelettes. L'équipe dont le score est le plus élevé lance la première.

La manière de lancer les cordelettes est au gré du joueur ; le lancer doit néanmoins demeurer individuel. Les joueurs peuvent utiliser le sol pour faire rebondir les cordelettes. Le jeu est terminé lorsque l'un des joueurs atteint 21 points. Pour gagner, un joueur doit être la seule personne à marquer précisément 21 points.

Si une personne marque plus de 21 points, les points marqués par elle au cours de ce tour ne sont pas pris en compte. Exemple : un joueur ayant marqué 18 points a besoin de 3 points pour parvenir à 21 et gagner. Si, après que tous les joueurs ont lancé toutes les cordelettes, il apparaît qu'il a marqué 5 points, ceux-ci ne seront pas pris en compte, et il commencera le tour suivant avec 18 points, et aura à nouveau besoin de 3 points pour l'emporter.

En cas d'égalité de points, les joueurs doivent jouer jusqu'à ce que l'un d'eux marque au moins 2 points de plus que tous les autres joueurs. La règle des 2 points d'écart s'applique uniquement aux tours supplémentaires. Lors de la partie normale, un joueur gagne dans la mesure où il est le seul à avoir marqué exactement 21 points, indépendamment du nombre de points marqués par les autres joueurs.

Décompte des points:

Le score est déterminé par le nombre de cordelettes toujours suspendues aux barreaux après que toutes les équipes ont lancé toutes leurs cordelettes. Lors du jeu, les joueurs peuvent faire tomber les cordelettes de leurs adversaires ; il s'agit d'un bon jeu défensif. Les cordelettes décrochées lors de la partie ne sont pas prises en compte pour déterminer le total des points. Seules les cordelettes qui demeurent suspendues après que toutes ont été lancées doivent être prises en compte.

Points:

Le nombre de points est déterminé par les barreaux autour desquels un joueur enroule ses cordelettes. Le barreau supérieur vaut 3 points, le barreau intermédiaire 2 points et le barreau inférieur 1 point. Les joueurs peuvent obtenir un point de bonus optionnel lorsqu'ils enroulent chacune de leurs 3 cordelettes autour du même barreau, ou en suspendant, au cours d'un même tour, une cordelette sur chaque barreau de l'échelle. Le montant le plus élevé de points susceptible d'être obtenu par un jour au cours d'un tour donné est de 10. Il peut être obtenu en suspendant chacune de ses trois cordelettes sur le barreau supérieur de l'échelle (3 points).